

**PROPOSITION DE SUJET
PROJET TECHNIQUE DE FIN DE E3
2^e SEMESTRE 2023/2024**

**Document word à remplir puis transmettre par mail à Christine LECLERC
et au responsable ayant validé le sujet
le 11 MARS 2024 AU PLUS TARD**

NOMS DES ÉLÈVES (4 à 6 obligatoirement) :

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. Paul Biragnet | 2. Hilaire Le Roux |
| 3. Singh Parisdeep | 4. Safwan Talbi |

TITRE DU PROJET : Ourgenda

MOTS-CLÉS : Calendrier, automatisation, planification, efficacité, groupe, optimisation,

DESCRIPTION DU PROJET : Notre projet consiste à développer une application liée à la gestion d'un emploi du temps. Il serait possible d'importer n'importe quel emploi du temps à l'année d'une personne (étudiant par exemple). Par ailleurs, l'ajout de tâches serait aussi possible (optionnel : automatisé de manière intelligente). De plus, notre application se démarque au niveau des rendez-vous de groupe. En connectant différents utilisateurs qui souhaitent se donner rendez-vous, il serait possible pour chacun d'eux de choisir les dates leur convenant le plus et ainsi permettre à l'application de choisir la date la plus optimale au groupe. Ce système rendrait efficace la prise de rendez-vous de groupe.

TRAVAIL À RÉALISER : Énumérer toutes les fonctionnalités que l'application doit supporter :

Fonctionnalités propres à l'application,
Fonctionnalités déjà existantes sur d'autres applications de calendrier

Concevoir le design de l'interface utilisateur :

Analyse des différentes interfaces de calendrier,
Choix d'un style graphique,
Prototype des designs des différents onglets de l'application

Programmer l'application :

Conception du moteur de l'application,
Conception de l'algorithme de sélection de dates pour les groupes (optionnel pour les tâches personnelles),
Intégration des calendriers déjà existants des utilisateurs par le support des principaux formats de calendrier (iCalendar, vCalendar)

Permettre la communication via internet entre les différents utilisateurs de l'application :

Mettre en place un système d'identification pour pouvoir ajouter ses amis inscrits sur l'application,
Assurer l'authenticité et la confidentialité des communications effectuées par les utilisateurs

OUTILS MATÉRIELS / LOGICIELS SUPPORT : Java, Codename One, Figma, Android Studio, SQLite

URL DES DEUX PROJETS LES PLUS PROCHES AUXQUELS CETTE PROPOSITION DE PROJET PEUT ÊTRE COMPARÉE : <https://www.when2meet.com/>, [Outil gratuit de planification des réunions en ligne | Doodle](#)

=====
Accord du responsable de projet de fin de E3 du département :

Le 11 / 03 / 2024

**Nom / Signature
Denis BUREAU**